

Searching PAJ

1/1 ページ

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2002-263243

(43)Date of publication of application : 17.09.2002

(51)Int.Cl.

A63F 5/04
A63F 5/00

(21)Application number : 2001-065226

(71)Applicant : SHIMIZU KIKAKU:KK

(22)Date of filing : 08.03.2001

(72)Inventor : SHIMIZU YOSHIO

(54) SLOT MACHINE COMMUNICATION SYSTEM

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a slot machine communication system capable of entertaining a player with a game without any boredom in a game parlor equipped with a plurality of slot machines.

SOLUTION: This slot machine communication system is provided with a plurality of slot machines 10, 10, etc., and a communication management device 20 connected to each slot machine 10 communicatively via a communication line 11 for bringing a part or the whole of connected slot machines 1 joining and playing an interactive game different from a game carried out in each slot machine.

<http://www19.ipdl.inpit.go.jp/PA1/result/detail/main/wAAA9uaG7MDA414263243P1.htm>

2008/06/09

Page 2

(57)【要約】

【課題】 複数台スロットマシンが設置された遊技場における遊技者が、飽きずにゲームを楽しむことができるスロットマシン通信システムを提供する。

【解決手段】 複数台のスロットマシン 1 0 , 1 0 … と、該各スロットマシン 1 0 が通信回

線路上を通じて交信可能に接続され、接続された複数のスロットマシン 1 0 の全部または一部を参加させて、各スロットマシン 1 0 において行なわれているゲームとは異なる参加型ゲームを行なう通信管理装置 2 0 とを具備する。

Page 3

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 複数台のスロットマシンと、
該各スロットマシンが通信回線を通じて交信可能に接続され、接続された複数のスロットマシンの全部または一部を参加させて、前記各スロットマシンにおいて行なわれているゲームとは異なる参加型ゲームを行なう通信管理装置とを具備することを特徴とするスロットマシン通信システム。

【請求項 2】 通信管理装置は、
参加型ゲームで当たりを得たいずれかのスロットマシンに、各スロットマシンにおいて行なわれているゲームのための点数を加算する手段を具備することを特徴とするスロットマシン通信システム。

【請求項 3】 各スロットマシンは、遊技者が設定するかあるいは自動的に設定する参加型ゲーム用のベット数を、通信管理装置へ送信する手段を有し、
通信管理装置は、
各スロットマシンから送信されてきた参加型ゲーム用のベット数を加算して合計ベット数を算出する手段と、
該算出した合計ベット数に基づいて参加型ゲームで当たった場合の払い出し点数を決定する手段と、
該決定した払い出し点数を、参加型ゲームで当たりを得たスロットマシンへ送信する手段とを有することを特徴とする請求項 2 記載のスロットマシン通信システム。

【請求項 4】 各スロットマシンは、
獲得した点数をメダルの枚数に変換してメダルとして払い出すことができる払い出し装置と、
該払い出し装置が点数をメダル枚数に変換する際に、手数料として所定の点数を徴収すると共に、手数料として徴収した点数を参加型ゲーム用のベット数として通信管理装置へ送信する手段とを有することを特徴とする請求項 2 記載のスロットマシン。

(2) 特開 2 0 0 2 - 2 6 3 2 4 3

2

を投入するか、あるいは残っていたクレジットを用いてベットし、どのライン特定の図柄が並ぶか指定することで開始される。続いて、遊技者がレバーを引いてリールの回転を開始させる。その後、遊技者が任意のタイミングで各リールに対応するストップボタンを押下することでリールを停止させる。ただし、ストップボタンを押下しなくとも所定時間回転したリールは自動的に停止するように設けられている。リールが停止したとき、ベットしたラインに特定の図柄が位置していればその役に応じた枚数のメダルが払い戻されるか、あるいはクレジットに加算される。ベットしたラインに特定の図柄が並ばなかった場合は外れである。これで 1 回のゲームが終了する。

【0 0 0 4】なお、ある特定の図柄がそろった場合には、ボーナスゲームが開始されるように設定したスロットマシンも多い。ボーナスゲームが開始されると、どのようなタイミングでストップボタンを押しても必ず何らかの点数が入るようにリールが停止するように制御される。このボーナスゲームは、所定回数のゲームが行なわれたら終了する。

【0 0 0 5】なお、スロットマシンのゲームの進行には、投入されたメダルの枚数と払い出されるメダルの枚数とをクレジットとして記憶しておき、ゲーム 1 回毎にベットしたメダル枚数をクレジットから減算してゲームを進行させる方法と、投入されたメダルの枚数と払い出されたメダルの枚数を合わせてプレイ時間に換算して、プレイ時間内であればゲームの続行ができるという 2 つの方法がある。本明細書中で説明するスロットマシンは、前者の方法でゲームを進行するものについて説明していく。

【0 0 0 6】

▼

図 3 記載のスロットマシン

【請求項 5】通信管理装置は、

参加型ゲームを表示する表示装置を、通信回線を通じて複数台接続して設けていることを特徴とする請求項 1、

2、3 または 4 記載のスロットマシン通信システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、スロットマシンを複数台接続することにより、スロットマシン単独ではできなかった新たなゲームができるようにしたスロットマシン通信システムに関する。

【0002】

【従来の技術】スロットマシンは、複数種類の図柄（例えばチェリー、金貨、数字の「7」等）が表示されたリールが複数個設けられており、この複数個のリールを遊技者が任意のタイミングで停止させたときに特定の図柄がどのように並んでいるかで当たり外れを決定するゲームを行なうゲーム装置である。

【0003】ゲームは、まず遊技者が所定枚数のメダル

【76

明、複数台のスロットマシンが設置された遊技場であったとしても、当然に 1 台ごとにゲームが行なわれていく。このように、遊技者はゲーム中には自分が座ったゲーム台を見ているだけであって、たとえボーナスゲームがあったとしても遊技者によっては単調さを感じてしまう。このような遊技者が飽きてしまうおそれがあるという課題があった。

40 【課題】【0007】そこで、本発明は上記課題を解決すべく、その目的とするところは、複数台スロットマシンの設置された遊技場における遊技者が、飽きずにゲームを楽しむことができるスロットマシン通信システムを提供することにある。

【0008】

【課題を解決するための手段】すなわち、本発明にかかるスロットマシン通信システムによれば、複数台のスロットマシンと、該各スロットマシンが通信回線を通じて交信可能に接続され、接続された複数のスロットマシン

50 の全部または一部を参加させて、前記各スロットマシン

Page 4

3

において行なわれているゲームとは異なる参加型ゲームを行なう通信管理装置とを具備することを特徴としている。この構成を採用することによって、各スロットマシンで行なわれているゲームとは別の参加型ゲームが行なわれ、ときに遊技者の気分転換にもなり、より遊技者を楽しませることができる。

【0009】また、通信管理装置は、参加型ゲームで当たりを得たいずれかのスロットマシンに、各スロットマシンにおいて行なわれているゲームのための点数を加算する手段を具備することを特徴とする。このため、遊技者の参加型ゲームへの興味を引きやすくなり、遊技者をさらに楽しませるようにできる。

【0010】さらに、各スロットマシンは、遊技者が設定するかあるいは自動的に設定する参加型ゲーム用のベット数を、通信管理装置へ送信する手段を有し、通信管理装置は、各スロットマシンから送信されてきた参加型ゲーム用のベット数を加算して合計ベット数を算出する手段と、該算出した合計ベット数に基づいて参加型ゲームで当たった場合の払い出し点数を決定する手段と、該決定した払い出し点数を、参加型ゲームで当たりを得たスロットマシンへ送信する手段とを有することを特徴としている。この構成によれば、各スロットマシンからのベットが合計されるので、参加型ゲームによる配当がかなり大きなものとなる。これにより遊技者の興味を集め、遊技者をより楽しませることができる。

【0011】さらに、各スロットマシンは、獲得した点数をメダルの枚数に変換してメダルとして払い出すこと

(3)

特開 2002-263243

4

0...と、複数台のスロットマシン 10、10...が接続されている通信管理装置 20 とを具備している。各スロットマシン 10 と通信管理装置 20 との間には互いに交信可能な通信回線 11 が設けられ、この通信回線 11 によって互いに接続されている。なお、ここに示す通信管理装置 20 には、5 台のスロットマシン 10、10...が接続されているが、特に台数には限定がなくもっと多くの数のスロットマシンを接続してもよい。

10 【0014】通信管理装置 20 は、接続された複数台のスロットマシンを参加させる参加型ゲームを実行する。本実施形態の一例による参加型ゲームは、各スロットマシンがそれぞれリールを回転させて行なっている内容とは異なる内容のルーレット式の簡単なゲームである。参加型ゲームは、通信管理装置 20 に設けられている表示装置 29 に表示されて行なわれる。

20 【0015】通信管理装置 20 には、参加型ゲームの内容を表示する表示機能のみが設けられている表示装置 29 が、通信管理装置 20 とは別の場所に配置されるように通信回線 21 を介して接続されている。このように、通信管理装置 20 には、別の場所に配置された表示装置 29 が接続されていることによって、スロットマシン 10 が多数接続されて、全てのスロットマシンから見える位置に通信管理装置 20 を設けることができない場合であっても、通信管理装置 20 が見えない位置にはこの表示装置 29 を設置して、全ての遊技者に参加型ゲーム内容を見せるようにすることができる。

【0016】図 1 の通信管理装置の表示装置に基づいて

ができる払い出し装置と、該払い出し装置が点数をメダル枚数に変換する際に、手数料として所定の点数を徴収すると共に、手数料として徴収した点数を参加型ゲーム用のベット数として通信管理装置へ送信する手段とを有することを特徴とする。この構成を採用すれば、参加型ゲーム用のベットは、遊技者が意識してベットするのではなく、通常のゲームを行なっている最中にいつの間になされていることとなる。したがって、遊技者は遊技者は通常のスロットマシンのゲームに集中しつつも、参加型ゲームも楽しむことができる。

【００１２】なお、通信管理装置は、参加型ゲームを表示する表示装置を、通信回線を通じて複数台接続して設けていることを特徴とする。これによれば、多くのスロットマシンが接続されていて１台の通信管理装置だけでは全てのスロットマシン遊技者からその参加型ゲーム内容が見えない場合であっても、全てのスロットマシンの遊技者から参加型ゲーム内容を見せることができるようになる。

【００１３】

【発明の実施の形態】以下、本発明の好適な実施の形態を添付図面に基づいて詳細に説明する。まず、図１に本発明の実施形態によるブロック図を示す。スロットマシン通信システム５は、複数台のスロットマシン１０、１

参加型ゲーム内容の一例について説明する。符号４０が抽選器である。抽選器４０は円形（ルーレット状）に複数の電球等の光源４２が配置されており、この複数の光源４２が１つずつ順番に点滅していくように設けられている。このうちの１の光源４２が当たりとする。この例での参加型ゲームは、この当たりの位置の光源４２で点滅動作が停止するように、遊技者がストップボタン（図２参照）を押し、当たりの位置で光源の点滅が停止したらこの遊技者が当たりになるというゲームである。

【００１７】符号４４は、複数のスロットマシンのうち、いずれのスロットマシンが参加型ゲームに参加可能であるかを表示する表示部である。符号４５は、現在の参加型ゲームにベットされたベット数の合計を表示する表示部である。一方、抽選器４０の中央に配置された表示部４７には配当率が表示されている。そして、表示部４５に表示されたベット数に、表示部４７に示された配当率を乗算して得られた、払い戻し点数が表示部４６に表示されている。

【００１８】なお、参加型ゲームの内容は上述したものに限定されることはない。参加型ゲームとしては、いずれかのスロットマシンが当たりか外れかが判定されるものであればよい。

【００１９】次に、スロットマシン通信システム５の内部

構成について、図２のブロック図を参照し、動作と共に説明する。まず、スロットマシン１０の構成について説明する。スロットマシン１０は、各スロットマシン内で実行されるゲームを制御する制御部１２を備えている。制御部１２は、図示しないメモリ等に予め記憶されている制御プログラムに基づいて、以下に説明する各構成部品を制御してゲームを実行させる。

【００２０】制御部１２には、通信管理装置２０への通信回線１１が接続されている通信制御部１６が接続される。通信制御部１６は、通信管理装置２０へのデータ送信や通信管理装置からのデータ受信を行なう。さらに制御部１２には、現在の獲得点数（いわゆるクレジット）を記録している点数記憶部１４が接続されている。点数記憶部１４としてはＲＡＭ等を用いることができる。点数記憶部１４内のデータは、ゲームを行なう際にベットすることで減算して書き換えられ、ゲーム終了後には払い出された分の点数が加算されて書き換えられる。

【００２１】図柄が描かれて回転するリール３０は、制御部１２に制御されてリールを駆動する駆動手段３２によって動作する。メダルを払い出す払い出し装置３４は、制御部１２に制御され、点数記憶部１４内に記憶している現在の獲得枚数に対応する枚数のメダルを払い出すように設けられている。また、メダ

(4) 特開２００２－２６３２４３

6

ある。ベット記憶部２４内に記憶されているベット数は、各スロットマシン１０からのベット数が入力される毎に随時加算されていく。参加型ゲームはゲーム制御部２８の制御によって実行される。ゲーム制御部２８には、表示装置２９が接続されており、表示装置２９に表示される抽選器４０等の制御を行ない、参加型ゲームを実施する。また、ゲーム制御部２８は、表示部４５にベット記憶部２４から抽出した合計ベット数を表示させ、且つ配当率を決定して表示部４７に表示させ、合計ベット数に決定した配当率を乗算し、この演算結果を表示部４６に実際に払い出される払い出し点数として表示する。

【００２６】続いて、図３のフローチャートに基づいて、本発明の実施形態によるスロットマシン通信システムの動作について説明する。まず（１）に示す動作は、参加型ゲームへのベットのやり方を示すものであり、（２）に示す動作は、参加型ゲームの実施に伴う動作を説明するものである。

【００２７】まず（１）に示す参加型ゲームへのベットのやり方について説明する。本実施形態による参加型ゲームへのベットは、各スロットマシン１０において、遊技者がクレジットとしてためた点数をメダルに交換して払

を払い出す際に、遊技者が押下する交換スイッチ 3 6 が設けられている。

交換スイッチ 3 6 は制御部 1 2 に接続されている。

【 0 0 2 2 】交換スイッチ 3 6 が押下されると、制御部 1 2 は、点数記憶部 1 4 に記憶されている点数を抽出し、対応する枚数のメダルを払い出すように払い出し装置 3 4 に指示する。このとき、制御部 1 2 は、点数をメダルに変換する際の手数料を徴収するようにしてもよい。かかる場合には、制御部 1 2 は、点数記憶部 1 4 に記憶されている点数に対応する枚数よりも少ない枚数を払い出すように払い出し装置 3 4 に指示し、差額分を手数料として徴収する。

【 0 0 2 3 】符号 3 8 は、参加型ゲーム用のストップボタンである。ストップボタン 3 8 は、制御部 1 2 に接続されている。ストップボタン 3 8 が押下されると、ストップ信号が制御部 1 2 から通信制御部 1 6 を介して通信管理装置 2 0 へ送信される。

【 0 0 2 4 】次に通信管理装置 2 0 の構成について説明する。制御部 2 2 は、通信管理装置 2 0 全体の動作や、各スロットマシンとの通信内容を制御する。制御部 2 2 には、図示しないメモリが接続されており、予め記憶されている制御プログラムに基づいて動作する。通信制御部 2 6 は、制御部 2 2 に接続されており、制御部 2 2 の指示に従ってスロットマシン 1 0 へのデータ送信やスロットマシン 1 0 からのデータ受信を行なう。

【 0 0 2 5 】ベット記憶部 2 4 は、制御部 2 2 に接続され、各スロットマシン 1 0 から送信されてきた参加型ゲームに対するベット数を記憶するメモリ（RAM 等）で

行なわれる（ステップ S 1 0 0）。次のステップ S 1 0 1 においては、交換スイッチ 3 6 のオンを検出した制御部 1 2 は、変更時の手数料として点数記憶部 1 4 から所定の点数を減算し、手数料を減算した点数を払い出し装置 3 4 に払い出させるように制御する。そして、制御部 1 2 は、その交換の手数料分を参加型ゲームのベットとなるように通信制御部 1 6 を介して手数料分の数値をベットとして通信管理装置 2 0 へ送信する。

【 0 0 2 8 】通信管理装置 2 0 側でのステップ S 2 0 0 において、通信制御部 2 6 を介して送信されてきたベットとしてのデータがベット記憶部 2 4 に記憶される。この際、ベット記憶部 2 4 にもともと記憶されていた他のスロットマシンからのベット数と新たに送信されてきたベット数は制御部 2 2 により加算され、加算された結果がベット記憶部 2 4 に記憶される。

【 0 0 2 9 】次に、（2）における参加型ゲームについて説明する。以下、説明する参加型ゲームは、ボーナスゲームが行なわれたスロットマシン 1 台が実行できるものであるとする。この例では、1 台のスロットマシンが各スロットマシンがベットしてきた点数を独占して獲得できるものである。このような内容のゲームを採用することで、参加型ゲームへの遊技者の興味をさらに増すこととなる。

【 0 0 3 0 】複数台のスロットマシンのうち、いずれかのスロットマシン 1 0 においてボーナスゲームが開始されたとする（ステップ S 1 0 4）。ボーナスゲーム中は遊技者にはボーナスゲームを実行してもらう。続くステ

ップ S 1 0 8 とステップ S 1 1 0 では、制御部 1 2 がボーナスゲームの終了と共に、通信制御部 1 6 を介して通信管理装置 2 0 へボーナスゲーム終了信号を送信する。

【 0 0 3 1 】スロットマシン 1 0 からのボーナスゲーム終了信号は、通信管理装置 2 0 の通信制御部 2 6 を介して制御部 2 2 に伝達される。ステップ S 2 0 2 において、ボーナスゲーム終了信号を受けた制御部 2 2 は、まず参加型ゲームの開始を表示装置 2 9 および図示しないスピーカ等を用いて遊技者側にアナウンスする。このとき、ボーナスゲーム終了信号を伝達してきたスロットマシン 1 0 が参加型ゲームの遊技者となる旨もアナウンスする。

【 0 0 3 2 】続いて、制御部 2 2 は、参加型ゲームを開始するようにゲーム制御部 2 8 へ指示する。すると、ステップ S 2 0 4 において、制御部 2 2 では、ゲームに勝った場合にどの程度の払い出し点数に設定するかを決める。ここでは、配当率をまず決定して、合計ベットの内からどの程度払い出すかを決めるようにしている。

(5) 特開 2 0 0 2 - 2 6 3 2 4 3

8

続させておく。そして、遊技者が参加型ゲーム用のベットスイッチを押下したら、制御部 1 2 は、点数記憶部からベットスイッチの押下された回数分の点数を減算し、通信制御部 1 6 を介してベットスイッチの押下された回数分の点数をベットとして送信させるのである。

【 0 0 3 8 】また、参加できるスロットマシンの決定は、ボーナスゲームが行なわれたスロットマシンとしてきたが、通信管理装置 2 0 側において、参加できるスロットマシンを抽選して選択するようにしてもよい。この場合、1 台のスロットマシンに参加させるだけでなく、2 台以上のスロットマシンが同時に参加できるようにしてもよい。さらに、参加型ゲームの開始は、ボーナスゲームの終了時に限定されることはなく、他のタイミングにおいてでもよい。

【 0 0 3 9 】また、参加型ゲームにおいて当たりを得た場合には、点数が払い出されるのではなく、景品が払い出されるように設けてもよい。かかる場合には、通信管理装置 2 0 に景品払い出し装置を設けるようにしてもよ

【００３３】そしてステップＳ２０６で、ゲーム制御部２８では、制御部２２の指示を受けて参加型ゲームを開始する。ゲームの内容についての例は上述したので詳しくは省略する。ステップＳ１１０で、遊技者がスロットマシン１０に設けられたストップボタン３８を押下すると、制御部１２からストップ信号が通信管理装置２０側へ送信され、これに基づいてステップＳ２０８においてゲーム制御部２８が当たりか外れかを判定する。

【００３４】ゲーム制御部２８が当たりと判定したらステップＳ２１０へ移行し、制御部２２から通信制御部２６を介してスロットマシン１０へ、ステップＳ２０４で決定した払い出し点数データを送信する。ステップＳ１１２では、スロットマシン１０が払い出し点数データを受信し、制御部１２が点数記憶部２４へ払い出し点数を、現在記憶されている点数に加算して記憶させる。

【００３５】一方、ゲーム制御部２８が外れと判定した場合には、ステップＳ２０９へ移行し、参加型ゲームが終了する。

【００３６】なお参加型ゲームの当たり・外れは単にゲーム制御部２８の制御によって行なわれるようにしてもよく、スロットマシン１０側からの操作がない場合であってもよい。したがって、かかる場合には、参加型ゲームに参加しているスロットマシンが、この参加型ゲームの最中に通常通りのゲームを行なっているとしてもよい。

【００３７】上述した実施形態では、各スロットマシンから通信管理装置への参加型ゲーム用のベットは、交換料を徴収したときにその交換料をベットとして自動的に賭けるようにしてきた。しかし、ベットの方法は、このような方法に限定されることはなく、遊技者が自由な額を賭けることができるようにしてもよい。このような構成を採用するには、各スロットマシンに参加型ゲーム用のベットスイッチ（図示せず）を設けて制御部１２に接

い（図示せず）。また、複数種類の景品を用意すると、各景品間では価値が異なる場合がある。また、景品の価値分と払い出し点数との間に差額が生じることもある。このような場合、差額分は、払い出し点数に該当する価値のある景品のみ払い出され、景品の価値分と払い出し点数との差額はゲーム用の点数としてスロットマシン１０に加算してもよい。

【００４０】以上本発明につき好適な実施例を挙げて種々説明したが、本発明はこの実施例に限定されるものではなく、発明の精神を逸脱しない範囲内で多くの改変を施し得るのももちろんである。

【００４１】

【発明の効果】本発明に係るスロットマシン通信システムによれば、各スロットマシンで行なわれているゲームとは別の参加型ゲームが行なわれることができるので、遊技者は通常のゲームに以外にもゲームを楽しむことができるようになる。そして、このように遊技者を楽しませることで、当該システムを設置した遊技場の売り上げ増加に寄与することができる。

【００４２】また、通信管理装置は、参加型ゲームで当たりを得たいずれかのスロットマシンに、各スロットマシンにおいて行なわれているゲームのための点数を加算するので、遊技者の参加型ゲームへの興味を引きやすくなり、遊技者をさらに楽しませるようにできる。

【００４３】さらに、各スロットマシンは、遊技者が設定するかあるいは自動的に設定する参加型ゲーム用のベット数を、通信管理装置へ送信する手段を有し、通信管理装置は、各スロットマシンから送信されてきた参加型ゲーム用のベット数を加算し、該算出した合計ベット数に基づいて参加型ゲームで当たった場合の払い出し点数を決定し、決定した払い出し点数を、参加型ゲームで当たりを得たスロットマシンへ送信するので、各スロット

(6) 特開２００２－２６３２４３

9

マシンからのベットが合計され、参加型ゲームによる配当がかなり大きなものとなる。これにより遊技者の興味を集め、遊技者をより楽しませることができる。

【００４４】さらに、各スロットマシンは、獲得した点数をメダルの枚数に変換してメダルとして払い出すことができる払い出し装置と、該払い出し装置が点数をメダル枚数に変換する際に、手数料として所定の点数を徴収すると共に、手数料として徴収した点数を参加型ゲーム用のベット数として通信管理装置へ送信するので、参加型ゲーム用のベットは、遊技者が意識してベットするのではなく、通常のゲームを行なっている最中にいつの間にかなされていることとなる。したがって、遊技者は遊技者は通常のスロットマシンのゲームに集中しつつも、参加型ゲームも楽

10

* 観構造等を示す全体部である。

【図２】本発明に係るスロットマシン通信システムの内部構成を示すブロック図である。

【図３】本発明に係るスロットマシン通信システムの動作を説明するフローチャートである。

【符号の説明】

５ スロットマシン通信システム

１０ スロットマシン

１１、２１ 通信回線

１２、２２ 制御部

１４ 点数記憶部

１６ 通信制御部

２０、２６ 通信管理装置

２

【図 1】なお、通信管理装置は、参加型ゲームを表
示する表示装置を、通信回線を通じて複数台接続して設
けているので、多くのスロットマシンが接続されていて
1 台の通信管理装置だけでは全てのスロットマシン遊技
者からその参加型ゲーム内容が見えない場合であって
も、全てのスロットマシンの遊技者から参加型ゲーム内
容を見せることができるようになる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】本発明に係るスロットマシン通信システムの外

- 4 9 表示装置
- 3 0 リール
- 2 2 駆動手段
- 4 4 メダル払い出し装置
- 3 6 変換スイッチ
- 20 3 8 ストップボタン
- 4 0 抽選器
- 4 2 光源
- * 4 4, 4 5, 4 6, 4 7 表示部

【図 1】

【図 2】

(8)

特開 2 0 0 2 - 2 6 3 2 4 3

【図 3】